

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Liga Futsal Bandung adalah sebuah liga futsal sekota Bandung yang mempertemukan tim-tim futsal terbaik yang ada di kota Bandung dalam sebuah wadah bernama Liga Futsal Bandung. Liga ini baru terbentuk di awal tahun 2014, tapi sudah menarik perhatian para pecinta olahraga futsal sekota Bandung. Liga ini menggunakan kompetisi penuh yang dibagi dalam dua putaran, putaran pertama dan putaran kedua. Semua tim di liga ini akan bertanding sebanyak 22 kali dengan sistem kandang dan tandang, setelah itu 4 peringkat teratas pada liga ini akan dipertemukan kembali dalam babak final *four* dan dilanjutkan dengan babak final.

Pada Liga Futsal Bandung ini, Informasi jadwal pertandingan, daftar klasemen dan informasi pencetak gol terbanyak masih kurang penyampaian informasinya kepada klub peserta liga dan para pecinta futsal Bandung. Kemudian belum adanya validasi pemain hingga pengelolaan data pemain dan klub yang berlaga pada liga tersebut. Selain itu pendaftaran pemain oleh klub dan daftar susunan pemain pun masih dilakukan secara manual yang mengharuskan pihak klub untuk membawa berkas klub ke sekretariat pengelola liga. Pengelola Liga Futsal Bandung saat ini masih menggunakan cara lama untuk menyebarkan data seputar liga seperti jadwal pertandingan, daftar klasemen, dan pencetak gol terbanyak dengan cara menempelkan informasi tersebut di dinding tempat pelaksanaan liga. Dengan cara seperti ini pihak klub atau penonton yang menginginkan informasi seputar liga harus datang terlebih dahulu ke tempat pelaksanaan liga.

Demi menunjang pelaksana Liga Futsal Bandung, perlu adanya teknologi untuk penyebaran informasi, teknologi tersebut adalah *website* dan *sms gateway*. Dengan *web* dan *sms gateway* ini harapan pengelola liga bisa menyebarluaskan informasi seputar Liga Futsal Bandung yang dapat diakses oleh para pecinta futsal Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengelola data jadwal liga, klasemen liga, hasil pertandingan, dan pencetak gol terbanyak berbasis komputer ?
2. Bagaimana mengelola data pemain dan klub di Liga Futsal Bandung ?
3. Bagaimana memberikan notifikasi atau pemberitahuan jadwal pertandingan kepada klub melalui sms?
4. Bagaimana menyediakan fasilitas pendaftaran pemain atau tambah pemain secara *online*?
5. Bagaimana menyediakan fitur daftar susunan pemain atau *starting line up*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Membangun sebuah aplikasi pengelolaan data berbasis *web* untuk mengelola data jadwal liga, klasemen liga, hasil pertandingan, dan pencetak gol terbanyak yang ada di liga futsal Bandung.
2. Membangun sebuah aplikasi pengelolaan data pemain dan klub di liga futsal Bandung.
3. Menyediakan sistem notifikasi atau pemberitahuan jadwal kepada klub yang akan bertanding berupa *sms* dan membangun *sms gateway*.
4. Menyediakan fitur tambah pemain atau tambah pemain secara *online*.
5. Menyediakan fitur *form* susunan pemain atau *starting line up* secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar maka batasan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut

1. Studi kasus pada pembuatan proyek akhir ini adalah Liga Futsal Bandung.
2. Layanan yang ada pada aplikasi adalah pemberian informasi jadwal pertandingan, klasemen liga terbaru, pencetak gol terbanyak, *form* pengisian daftar susunan pemain yang masuk *line up* dan hasil akhir tiap pertandingan.
3. aplikasi ini akan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* CodeIgniter, database MySQL, dan menggunakan *editor* Notepad ++.

1.5 Definisi Operasional

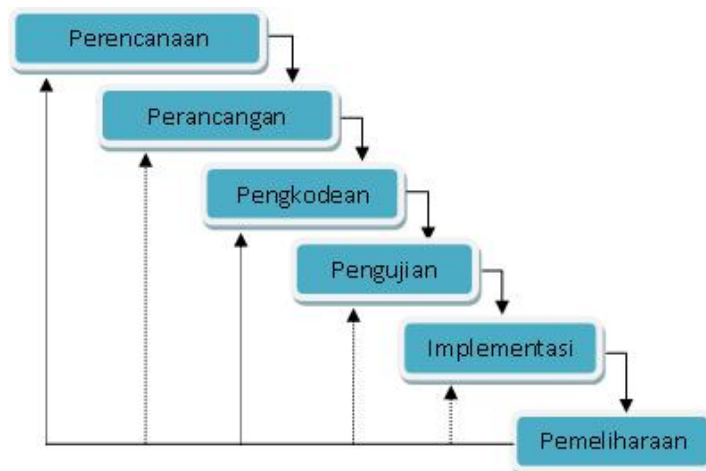
Definisi operasional proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

aplikasi pengelolaan data Liga Futsal Bandung berbasis *web* dan *sms gateway* adalah aplikasi yang akan dibuat di Liga Futsal Bandung yang berfungsi untuk mengelola data pemain, mengelola data klub, pengelola jadwal pertandingan dan pengelola hasil pertandingan.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam penulisan proyek akhir ini adalah :

Linear sequintal model atau *classic life cycle* atau waterfall model, menganjurkan suatu sistematis pendekatan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai dari analisis, perancangan, pengkodean, pengujian.



Gambar 1. 1 Model Waterfall

1. Perencanaan

Pada tahap ini dibuat perencanaan sistem yang akan dibangun dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan tempat berlangsungnya Liga Futsal Bandung

2. Perancangan

Pada tahap ini dimulai merancang basis data dan tampilan dari Liga Futsal Bandung.

3. Pengkodean

Tahap ini di mulai menerjemahkan dokumentasi ke dalam kode-kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga menjadi aplikasi.

4. Pengujian

Pengujian yang digunakan adalah pengujian Blackbox, yaitu memastikan semua fungsionalitas berjalan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan Aplikasi Liga Futsal Bandung Bandung

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2014																			
	maret				april				Mei				juni				july			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan																				
desain sistem																				
implementasi																				
pengujian program																				
implementasi																				
dokumentasi																				